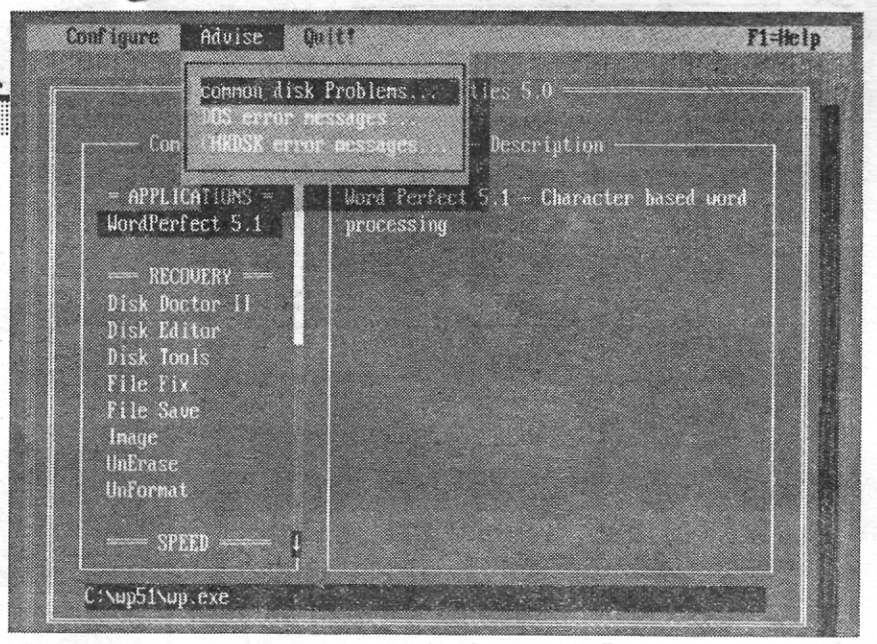
COMPUTADORES

Por EURICO DA FONSECA

Utilitários

NORTON UTILITIES LANÇA VERSÃO 5.0



Norton Utilities Version 5.0 - Agora com interfaces semigráficas e novos programas para recuperar informação

AS Norton Utilities são um conjunto de programas dos quais o mais conhecido é o «System Information», mas que abrangem actualmente toda a espécie de soluções para os pequenos e grandes problemas dos utilizadores, desde o embelezamento dos pequenos programas até à recuperação de informação perdida nos discos e disquetes e mesmo à respectiva reconstrução através do miraculoso «Norton Disk Doctor».

Parecia fazer algo melhor, mas a versão 5.0, agora lançada nos Estados Unidos conseguiu o impossível. Os utilitários são agora agrupados por categorias como recuperação, velocidade, segurança e ferramentas, cujo acesso pode ser feito através de interfaces semigráficas, que podem ser alteradas como convier, quer ampliando as suas funções, quer simplificando-as.

O «Disk Doctor» foi consideravelmente melhorado, com a inclusão da função «undo». Desse modo, se a reconstituição do disco ou da disquete falhar, já não se estará perante o irremediável, como a nós próprios aconteceu por mais de uma vez. A nova versão permite repor tudo como estava e usar o «Norton Disk Editor» para editar o disco ponto por ponto, uma tarefa para profissionais com uma paciência infinita, mas que é o último recurso. No mesmo estilo há agora o «File Fix» que permite reparar as fichas corrompidas do Lotus 1-2-3, do Symphony e da dBASE, o que é muito útil para as transmissões por «modem» ou por redes simples.

O bem conhecido «Unerase» é agora ultra-simples: basta indicar a primeira letra da ficha apagada e todo o processo de recuperação é activado, automaticamente.

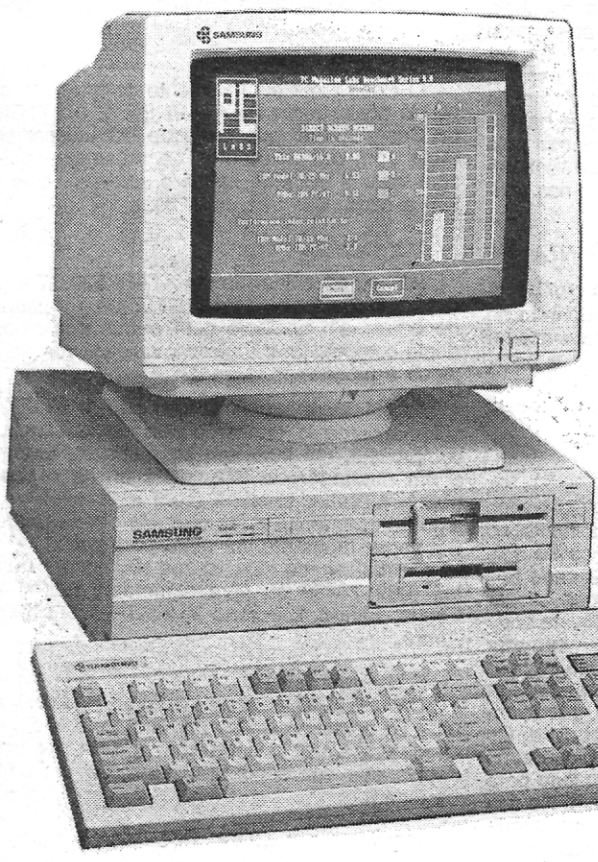
Outro programa novo é o «Calibrate», que permite analisar os discos, executando não só uma série de diagnósticos mas também fornecendo relatórios sobre pontos como a existência de sectores com o campo magnético enfraquecido, capazes de conduzir à perda de dados, procedendo então à transferência destes para áreas mais seguras. O «Calibrate» optimiza também o factor de intervalo («interleaving»). Os outros utilitários são os clássicos, tais como a formação de um «cache» de disco, a codificação e desfragmentação de fichas, a busca destas e de cadeias de caracteres, e ainda um novo «Norton Perfomance Index»,

Ashton-Tate apresenta «Control Room»

Ninguém diria que a Ashton-Tate, tão conotada com os processadores de texto ultrapesados e ultradispendiosos, e outras aplicações do mesmo género, iria lançar um produto de baixo preço – correspondente a menos de 20 contos – destinado principalmente aos utilizadores particulares, com conhecimentos gerais, não muito profundos mas bastantes para quem queira saber da saúde e do comportamento do seu computador. Mas foi o que aconteceu e o mais surpreente é o facto de o produto em questão – o Ashton-Tate «Control Room» – ser praticamente uma colecção de utilitários de «shareware», abrangendo desde os detectores de vírus aos recuperadores de fichas apagadas. à instalação de «caches», à criação de macros e à cópia do «set up» para o disco, evitando a perda de informações sobre a configuração do sistema quando a bateris da memória permanente se descarrega.

Que a Ashton-Tate tenha decidido entrar no mercado da Informática pessoal é algo que se entende. visto a queda dos seus lucros nos últimos tempos, mas que o tenha feito de tal modo será uma surpresa. No entanto o «Control Room» é muito mais do que parece ser: faz tudo quanto fazem os utilitários de «shareware», mas permite também analisar o comportamento de todos os órgãos do computador e a utilização da memória e fornece relatórios sobre ele em linguagem fácil de entender mesmo pelos leigos – e faz tudo isso a partir de um único programa, muito compacto e que pode ser carregado automaticamente a partir do AUTOEXEC.BAT. Trata-se portanto de algo muito útil e que pode, de facto, vir a ter uma grande expansão.

SAMSUNG



SD700

- RAM 2 Mb (Exp. 8 Mb)
- RESOLUÇÃO VGA (800×600, 16 cores) Exp. 1024×768, 16 cores
- TECLADO Português 102 teclas
- EXPANSÃO 5 slots 8/16 bit
- PORTAS 1 Paralelo 2 série (25+9 pinos)
- CONTROLADOR I.D.E. Na Motherboard
- MS — DOS 4.01

80386SX (16MHz) BASED DESKTOP PC

CONSULTE UM DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

IMPORTADOR OFICIAL

comercial laborum

- Rua Prof. Delfim Santos, 7-C Telheiras Sul — 1600 Lisboa Telefs. 759 68 86/7 — Fax 759 86 10
- Rua da Restauração, 83-2.º — 4000 Porto Telefs. 69 93 82 - 69 57 67 — Fax 6 58 47 — Telex 23 156

• SAMSUNG • TOPIS • CITY • DESK • HYUNDAI • COMMODORE • NEC • CARRY • SEIKOSHA •

CLINFOR

INFORMÁTICA

XT TOPIS
1 MB RAM 12 MHZ
1 DRIVE DISCO 30 ME
MONITOR MONO
189.000$00

IVA INCLUÍDO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
GARANTIA

286 CARRY-I
1 MB RAM 12 MHZ
1 DRIVE DISCO 40 MB
MONITOR MONO
235.000$00

XT CITY DESK
640 KB RAM 12 MHZ
1 DRIVE DISCO 40 MB
MONITOR MONO
175.000$00

XT HYUNDAI
640 KB RAM 10 MHZ
1 DRIVE DISCO 30 MB
MONITOR MONO
195.000$00

COMMODORE AMIGA
COM RATO E 5 JOGOS GRÁTIS
95.000$00

AT 286 TOPIS
1 MB RAM 12 MHZ
1 DRIVE DISCO 30 MB
MONITOR MONO
239.000$00

XT COMMODORE
640 KB RAM 10 MHZ
1 DRIVE DISCO 30 MB
MONITOR MONO
185.000$00

AT 286 CITY DESK
1 MB RAM 12 MHZ
1 DRIVE DISCO 30 MB
MONITOR MONO
229.000$00

IMPRESSORAS SEIKOSHA
SP 1600 – 49.000$00
SP 2000 – 59.000$00
SP 92 – 89.000$00

AT 286 SAMSUNG
1 MB RAM 12 MHZ
1 DRIVE DISCO 30 MB
MONITOR MONO
265.000$00

CLINFOR
AVENIDA ALMIRANTE REIS, 123-LOJA 10
TELEF. 52 68 20
RUA CARLOS MARDEL, 141, 1.º-ESQ.º
TELEFS. 80 82 23 - 89 67 12 - FAX. 80 82 73

ACEITAMOS REVENDEDORES PARA O CONTINENTE E ILHAS

• SEIKOSHA • HYUNDAI • NEC • CARRY • SEIKOSHA • NEC •

JOGOS DE 16 BITS

Por NUNO ALMEIDA

Não, não é a Lua. É uma das bolas voadoras que é necessário dividir e abater em *PANG*

PACMAN GORDO E VERDE

Título: Globulus
Género: Come-come
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Sente-se no mercado de «softwareú de 16 bits, uma falta acentuada de jogos simples e bem estruturados que apontem para a quebra da monotonia que por vezes teima em se instalar (mas a gente não deixa!).

Globulus busca um estilo de jogo muito comum nos 8 bits, que apetece jogar de vez em quando, nos outros computadores.

A Innerprise Software/Skid Row lançam desta forma um jogo a 3 dimensões que é bem capaz de distrair, enquanto se descança e retoma o fôlego de um tiro-neles mais movimentado.

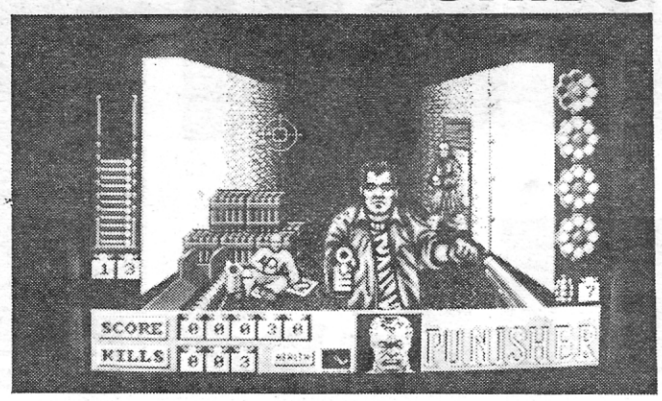
Em **Globulus** é preciso chegar a uma estrutura em forma de funil (só assim se passa de nível), convencendo ao mesmo tempo o resto da rapaziada a ir dar uma volta. Esse passeio forçado, é fortemente motivado por bombas ou um raio de luz que limpa praticamente o ecrã de inimigos. O curioso, é que o herói em **Globulus** é bastante preguiçoso e na sua tarefa de comer bolinhas (o bicho tem tendência para **PacMan**) não é capaz de avançar nas subidas e para isso é preciso ser o jogador a dar uma ajudinha, carregando no **fire,** para virar o ecrã ao contrário e as subidas se transformarem em descidas! Só assim se convence a bolha verde com pernas, a descer.

Uma ideia interessante, que fazia falta nos 16 bits.

Gráficos: 74%
Animação: 81%
Som: 68%
Jogabilidade: 81%
Dificuldade: 74%
Conselho: A espreitar

76%

PUNIDOR SAI PUNIDO



Operation Wolf? Operation Thunderbolt? Não, é só o *Punisher,* da The Edge

Título: Punisher
Género: Acção
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

A velha fórmula, cedo avançada pela Ocean do «Justiça — Faça Você Mesmo», está de volta em **Punisher**.

O desgraçado do **mouse**, que não tem culpa nenhuma, vai ter de ser submetido a um pesado, mas breve teste, onde o importante é matar pessoas... só porque têm cara de maus.

Se nos jogos de computador é mesmo necessário acabar com os bandidos e gente do gamanço, ao menos que isso seja feito segundo um princípio e não no estilo de «quantos mais melhor» de **Punisher.**

É certo que este ambiente de jogo foi roubado de **Operation Wolf**, mas também é verdade que esse título da Ocean tinha como base uma operação militar, onde o confronto homem-a-homem podia ser usado de um modo frontal. Afinal, era a guerra...

Aqui, em **Punisher**, saca-se da arma (à falta de uma, temos duas) e vai-se por essa cidade fora, a matar a torto e a direito. Basta ter-se cara de mau e pronto, já vai sendo motivo suficiente para levar um tiro ou dois. É assim que se ensina a justiça? Tenham dó!

Gráficos: 68%
Animação: 62%
Som: 62%
Jogabilidade: 56%
Dificuldade: 78%
Conselho: Matar por matar?

62%

As estruturas a 3 dimensões são base de uma ideia que já não é nova. Apesar disso, *Globulus* vira o jogador (e o ecrã!) do avesso

ARKANOIDE SEM TIJOLOS

Título: PANG
Género: Perícia
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

PANG é uma ideia interessante que a Teque adaptou das máquinas da Taito, para o Amiga e a Ocean tratou de colocar no mercado.

O jogo não é mais do que um tiro às bolas, onde é exigida uma dose de paciência e perseverança superior aos níveis máximos que exigem as coisas que diariamente se carregam em memória.

O objectivo é claro e percebe-se de imediato. É preciso dividir as duas bolas enormes que de início dominam o ecrã, em bolas cada vez mais pequenas, até se chegar a uma partícula minúscula e traiçoeira.

Para se ter uma ideia da confusão reinante ao fim de alguns segundos, basta pensar que uma das bolas iniciais, ao ser atingida, vai dividir-se em duas, que por sua vez e quando novamente atingidas, vão dar origem a quatro novas bolas... E o desesperante é o astronauta ao fundo do ecrã, nem um só saltinho conseguir dar.

Os tiros, cordas com arpões e outro tipo de armas, pouco valem, face a um oponente persistente e que se multiplica quando atacado. Passado o primeiro nível, é a festa... momentânea, porque as cores mudam mas o cenário é o mesmo.

Enfim, um **Arkanoid** com penteado diferente.

Gráficos: 58%
Animação: 76%
Som: 45%
Jogabilidade: 57%
Dificuldade: 94%
Conselho: cai depressa na monotonia.

59%

Amiga & Amigos

O leitor *Rui Pedro Santos Viegas,* de Montalvão, domina quase por completo o espaço de hoje. São *dicas* e explicações importantes para o jogo *The Untouchables,* a que os monstros acharam interesse. O come-papel bem as reivindicou por a carta vir escrita dos dois lados, mas não pôde ser nada...

DICAS COMPLETAS PARA *THE UNTOUCHABLES*

Estou enviando estas *dicas* frescas e completas deste belíssimo jogo, porque tenho vindo a verificar que muito boa gente que há séculos anda de roda deste jogo, revela grandes dificuldades aquando da sua passagem pelo 2.º nível. Mas comecemos:

1.º NÍVEL — *THE WAREHOUSE*

Neste nível, Elliot Ness deverá encontrar uns homens de gabardina, num total de dez, que possuem provas concludentes que nos permitirão passar de nível. Para encontrar os ditos cujos apenas devemos seguir na direcção da seta que se encontra no canto superior direito do «screen». Cada homem da gabardina possui uma prova que vale dez por cento. Temos de fazer cem por cento para avançar para o nível seguinte. Além desta missão temos de matar os bandidos que vagueiam pelos caixotes e evitar os seus tiros. Além destes existem homens todos de preto que, ao serem mortos, deixam uma caixa de primeiros socorros, que restabelece toda a energia do intocável ou uma viola que contém uma metralhadora. Por vezes, quando nos deslocamos ao canto superior esquerdo do nível, surge um homem com uma metralhadora que dispara muito rapidamente e, quanto a mim, é impossível matar, portanto, cuidado com os transeuntes dessa zona.

2.º NÍVEL — *THE BRIDGE*

Neste nível, Elliot Ness está acompanhado por três intocáveis: Malone, Stone e Wallis.

A sua missão neste nível (penso que é o mais difícil) é de evitar que o licor clandestino atravesse a fronteira entre os EUA e o Canadá, por água. Assim, numa sequência semelhante à de CABAL, mas mais difícil (muito mais!), os intocáveis deverão destruir os barris de licor espalhados pelo nível. Para isso há que direccionar o alvo no ecrã e existe em baixo uma mira auxiliar. Os inimigos são variáveis, desde os lixos instalados mais atrás, fáceis de eliminar, uns em campo aberto outros escondidos; depois, os inimigos perigosos, que se escondem em caixotes próximos de nós e que quando aparecem lançam-nos coqueteiles explosivos que, se nos acertam em cheio, fazem-nos «explodir» uma preciosa dose de energia (a barra colorida em baixo do nosso nome). Há que preencher o espaço vazio no fundo do ecrã com garrafas de licor. Cada barril vale meia garrafa. Para passar de nível NENHUM DOS INTOCÁVEIS PODE MORRER. Se um deles verificar uma baixa dose de energia, há que rolar o dito até uma das pontas do nível, onde surgirá uma fotografia com um alvo no canto inferior direito que, ao ser atingido, vai mostrando todos os intocáveis bem como a sua energia. Sendo assim, troquem os mais fracos pelos mais fortes (os que têm mais energia).

A fotografia da ponta esquerda do nível é mais arriscada, pois existe um caixote mesmo à frente, que lança garrafas, sendo assim muito perigoso efectuar trocas.

Na ponta direita do nível tudo é mais calmo.

3.º NÍVEL — *THE ALLEYWAYS*

Neste nível, os intocáveis encontram-se na rua a fazer rusgas a passadores de licor. O tipo de sequência e semelhante à do 2.º nível, mas agora de pé e com a particularidade do personagem virar ao dobrar da esquina para recarregar a sua arma, como também efectuar trocas entre os quatro intocáveis, para logo de seguida fazer uma investida sobre os indivíduos que ao lado andam de um lado para o outro, como também os que aparecem nas janelas e os que passam de automóvel lá ao fundo. Aqui também é obrigatório acabar o nível (num total de seis cenários, cada qual com dois minutos para o finalizar), sem que nenhum morra mas, quando um intocável verifica pouca energia e o substituímos (tudo bem). Mais tarde, quando regressamos a esse intocável, verificamos que a sua energia está lá quase toda (depende do tempo que ele está a descansar). Este facto verifica-se em todos os intocáveis, pois neste nível, pelo menos, todos têm de cumprir duas voltas, isto é, abater os inimigos, e é necessário que quando um vai render o outro, o primeiro deve estar «forte». Como no 2.º nível, temos de preencher o espaço vazio do fundo do ecrã com garrafas de licor, mas agora abatemos inimigos e não barris. Cada inimigo vale uma garrafa. Para ir ao ecrã dos inimigos carregamos na tecla para a ESQUERDA. Cada investida tem duas balas. Para regressar à esquina teclamos DIREITA+FIRE (FIRE para regressar mais depressa).

4.º NÍVEL — *THE RAILWAY STATION*

Neste nível, Elliot Ness vem descendo a escadaria da estação dos caminhos-de-ferro, conduzindo um carrinho de bebé com ocupante — dizia eu —, numa escadaria infestada de capangas. Aqui há que proteger duas vidas, a nossa e a do bebé. Façam o seguinte: coloquem o carrinho o mais possível à esquerda das escadas, mas não tudo, senão ele cai. Não se preocupem com ele, pois naquela posição custa-lhe mais ser atingido do que se fosse pelo meio da escada, onde passa mais gente, mas mesmo assim há que protegê-lo de eventuais ataques à bala e mesmo de contactos com inimigos. Existem pela frente caixas de primeiros socorros que restabelecem as energias dos dois. Distribuam-nas conforme as suas necessidades.

5.º NÍVEL — *RESCUING THE ACCOUNTANT*

Aqui, ao estilo de ROBOCOP, mas muito melhor (graficamente está impecável — reparem no braço e na arma), temos um só tiro para acertar no malfeitor que pretende calar de vez a boca, que só ela pode recambiar Al Capone para a cela. Se o contabilista for morto, temos de repetir todo o quarto nível até ao quinto.

6.º NÍVEL — *THE ROOF TOP*

Este nível, outro impecável no aspecto gráfico como de programação, é muito semelhante ao terceiro nível, mas agora sem o trabuco de dois tiros, mas com um revólver. O telhado onde nos encontramos tem vários muros e há que chegar lá ao fundo. Em cada muro há uma esquina onde podemos recarregar a nossa arma — carregar sucessivamente em FIRE até o revólver ficar cheio — e até trocar de homem na fotografia. Em cada muro temos de matar um inimigo, que avançamos imediatamente para o muro seguinte. Os inimigos são de dois tipos: uns, escondidos atrás dos muros, e outros que correm de um lado para o outro, à nossa frente. Ambos disparam. No último muro, após termos eliminado o último bandido, segue-se uma sequência bem animada, onde só nos compete observar, em que o último bandido, depois de morto, cai do telhado, indo estatelar-se sobre uma viatura estacionada ao lado do prédio. De seguida, aparece a mensagem THE END e pede-nos que carregue de novo o primeiro nível.

Preciso de:

- Soluções para os 3.º e 4.º níveis de TUSKER.
- Dicas para VIAJE AL CIENTRO DE LA TIERRA.
- Explicações sobre o uso do canhão em SILENTE SERVICE, atendendo à posição do inimigo (distância, ângulo). Sei as teclas de comando do canhão e o FIRE mas não percebo qual a técnica para acertar.
- Manobras de ataque e de evasão para SILENT SERVICE.

Escrevam para: RUI PEDRO VIEGAS
Rua Frei António das Chagas, 14, 3.º-F
Montalvão — 2900 Setúbal

***

O Poço toma conhecimento de mais um grupo de possuidores de ATARI ST. É o STTEAM, de Santo André, que pretende estabelecer contacto com outros utentes da mesma máquina, com vista à troca de ideias e *software.* Mas vejam a carta, que traz dicas boas.

Monstros do Poço:

Eu sou possuidor de um ATARI 520 ST e fundei um clube a que intitulei STTEAM. Eu gostaria de entrar em contacto com outros possuidores deste computador para troca, venda e compra de jogos e programas.

Se quiserem também entrar para o STTEAM, automaticamente ganharão dois copiadores, um compressor, um jogo, um programa de desenho e um emulador de PC. Basta enviar o vosso nome, morada, telefone (com indicativo) e um jogo ou programas e, na disquete onde enviarem o jogo ou programa, irá outro para vocês.

Contactem-me (dos 10 aos 100 anos) pelo telef. (069) 73459 ou para a morada: Bairro 678 Fogos, Banda 4, edifício 2, 2.º-B — 7500 Santo André.

E agora as *dicas:*

CHASE H. Q. — Usem o Turbo logo de início para se aproximarem ao máximo do ladrão, e se chegarem a ver o carro com a seta por cima, depois dos dez segundos, ganharão um bónus de tempo.

FERNANDEZ MUST DIE — Vão contra as portas das casas e fujam ao ouvirem um barunho, que a porta rebenta.

SNOOPY — Para comerem, peguem no vosso prato e entreguem-nos ao CHARLIE BROWN, que ele dá-vos comida. A máquina de escrever está atrás da casota.

GARFIELD — Se saltarem para o sofá, disparem e olhem para os pontos.

THUNDERBIRDS	*PIPE DREAM*
Códigos de acesso:	***Códigos:***
2.º nível — RECOVERY	*Nível 5 — HA HA*
3.º nível — ALOYSIUS	*Nível 9 — GRIN*
4.º nível — ANDERSON	*Nível 13 — REAP*
	Nível 17 — SEED

REVIVER A INFÂNCIA COM DUCK TALES

Título: Duck Tales
Género: Acção/Perícia
N.º de disquetes: 2
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

A Ocean pasmou. A SBIM assustou-se. O mecado de «software» Amiga e ST tremeu. Fazia-se o anúncio do aparecimento de mais uma editora de «software», só que, desta vez, não era «só mais uma», era... a Disney Software, que prometia desenhos animados nos computadores, com uma jogabilidade nunca vista em **Space Ace** ou **Dragon's Lair**.

A falta de uma campanha publicitária eficaz quase fazia passar despercebido o primeiro jogo com o selo desta nova editora. Porque, apesar do enorme reboliço em torno do aparecimento da Disney Software, ninguém conhecia ainda o título do seu primeiro trabalho. Agora, já se sabe, é **Duck Tales — The Quest for Gold** — a adaptação das aventuras do Tio Patinhas e companhia.

O eterno rival de Patinhas em **Duck Tales** está farto de ser o segundo pato mais rico do mundo. Mas o Tio Patinhas, que possui esse ambicionado título há 30 anos consecutivos, não quer ficar para trás. A revista «Dime» (a «Time» dos «ducks») tem por costume a eleição todos os anos do pato mais rico do mundo e a consequente exibição da sua fotografia, na capa da revista. O azar é que este ano as coisas vão ser diferentes e a «Dime» aceitou a proposta do rival de Patinhas, considerando agora o pato mais rico do mundo aquele que nos próximos 30 dias conseguir arranjar mais dinheiro. É óbvio que os sobrinhos, Donald, Margarida e o desastrado Launchpad Mc Quack manifestam logo o seu apoio e total disposição ao tio Patinhas e, pronto, começa a competição.

O jogo consiste em procurar tesouros e fontes de rendimento em vários locais do planeta e isso pode ser feito a partir de um mapa que se encontra por detrás da secretária do Patinhas. Escolhe-se o destino no mapa e depois é a viagem de toda a família num avião perigosamente pilotado pelo jogador (que encarna aqui as penas de Launchpad McQuack, o ás das coisas que voam, que tem mais jeito para controlar um carrinho de mão do que máquinas voadoras). Se o avião se despenhar, perde-se uma parte do dinheiro já arrecadado, se este na altura estava a ser transportado...

Executada a aterragem, faz-se a consulta ao manual dos escuteiros, de modo a adquirir todos os conhecimentos indispensáveis ao sucesso da missão, no ponto do planeta a explorar.

Em **Duck Tales**, cada um dos personagens Disney é responsável por uma parte do sucesso da aventura. Assim, temos em primeiro lugar Launchpad Mc Quack, ás voador, que além de levar os seus amigos de avião ao destino escolhido no mapa, é ainda responsável pela sua salvação, caso as coisas corram mal. O Tio Patinhas investe o dinheiro nas acções e orienta a família nas grutas. A Margarida tem a seu cargo a obtenção de fotografias de animais raros, nos principais parques naturais do mundo. Huguinho, Zezinho e Luisinho são quem mais participa na busca do ouro, porque além da consulta ao manual dos escuteiros, são eles que procuram o tesouro nas montanhas e na selva. Donald e Pardal têm um papel reduzido, sendo Donald (aqui com ar de grande empresário) ajudante de negócios do Tio Patinhas e Pardal o técnico de reparação de aviões, sempre que Launchpad Mc Quack se aventura de mais nas suas manobras aéreas e são reproduzidas em som digitalizado, frases semelhantes a «O chão é mais duro do que eu pensava» ou «Por que hei-d'eu chocar com tudo e todos?»

Quando se encontra o primeiro tesouro, o Prof. Pardal constrói uma máquina de teletransporte, mas o azar é que a engenhoca nem sempre funciona da melhor maneira e em vez de aparecer na Austrália, acorda nas Arábias!

Os Metralhas também surgem a certa altura, com o objectivo claro de dificultar a nossa tarefa.

É fundamental que na perseguição aérea se chegue primeiro ao destino que o rival de Patinhas, para evitar que o engenhoso fique com o tesouro. No final dos 30 dias, o ouro de Patinhas é confrontado com o do seu adversário numa balança, e quem possuir mais, vê a sua fotografia na capa da «Dime».

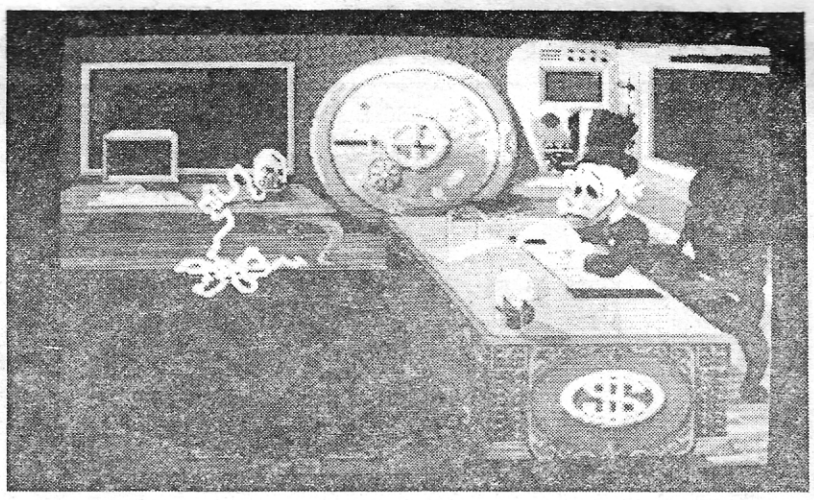
Da dificuldade, não se pode dizer que o jogo seja difícil, o importante é descobrir quais os locais e actividades do planeta mais rendíveis que, feito isto, chega-se bem ao fim.

Analisando **Duck Tales** de uma forma global, chega-se rapidamente à conclusão de que esta primeira produção da Disney Software pode de facto fazer concorrência à SBIM, tendo como argumento de peso o facto de ser muito mais jogável que os jogos daquela editora. E o trunfo mais valioso que esta nova editora tem para jogar é o ter em conta que ninguém fica indiferente aos personagens da infância, que são aqui retratados de um modo fiel e capaz de cativar por muitas horas (o Poço só descansou quando chegou ao fim e viu o triunfo de Patinhas!)

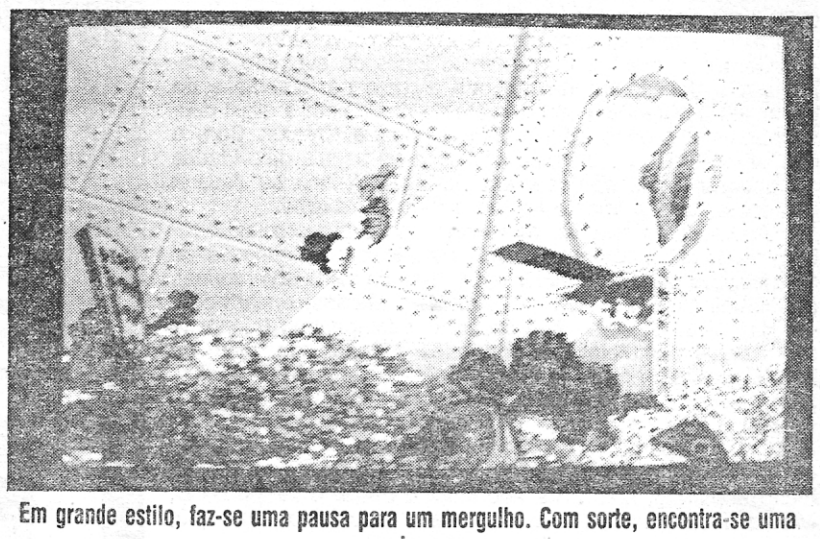
Cuidado SBIM... Olha a concorrência.

Gráficos: 94%
Animação: 92%
Som: 93%
Jogabilidade: 83%
Dificuldade: 70%
Conselho: É muito agradável este «salto» da Disney para os computadores.

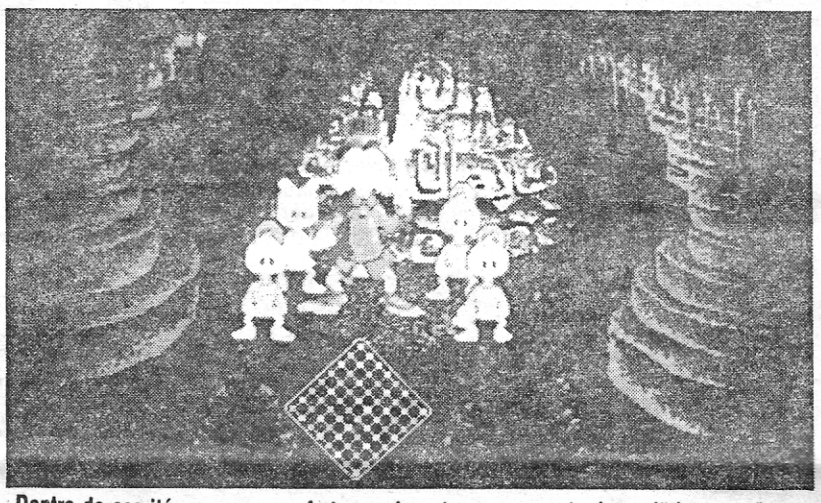
91%



Dentro das grutas procura-se o tesouro, mas... cuidado com a múmia



Em grande estilo, faz-se uma pausa para um mergulho. Com sorte, encontra-se uma moeda rara



Dentro do escritório, goza-se a fortuna e investe-se uma parte do capital em acções. Cá fora corre a maior competição da história dos patos

QUIFFY DESAFIA ÁGUA

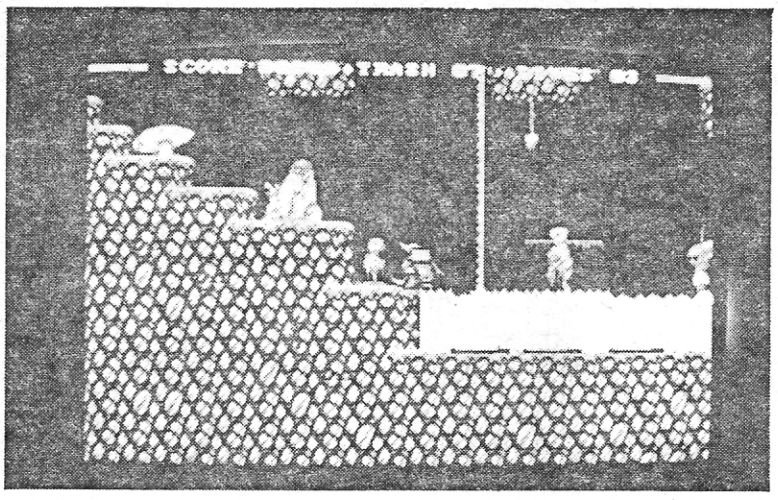
Título: FLOOD
Género: Acção/Plataformas
N.º de disquetes: 1
Máquina: Amiga 512 Kb/1 Mb

Já com algum tempo, o **Flood** ainda vai merecendo uma análise nestas páginas. O jogo esteve para ser analisado há duas semanas, mas novidade traz novidade, o **Flood** vai ficando para trás e... pronto, quando se deu conta, era já uma velharia. De qualquer maneira, e tendo presente que mais vale tarde do que nunca, vamos à história. Quiffy é um bichano verde e gelatinoso, que ficou desolado ao ver que os da sua espécie foram exterminados por um grupo de maníacos. Sendo Quiffy o único sobrevivente, é preciso que chegue ao topo da última caverna, para assim poder procurar possíveis sobreviventes da sua espécie. Mas a obra não é fácil, porque há 42 cavernas para explorar e o herói da história só consegue escapar para a caverna seguinte, quando já recolheu o lixo todo.

Os planos de Quiffy apontam para uma fuga rápida e engenhosa, mas para isso é necessário dominar o complexo sistema de interruptores que dão acesso a passagens secretas e, acima de tudo, dar vencimento aos horrores que se cruzam no seu caminho. Na longa lista de horrores está uma infinidade de criaturas, que só podem ser eliminadas com armamento poderoso, de que são exemplo as granadas, bombas-relógio, «boomerangs», «shurikens» e lança-chamas.

Um obstáculo à causa de Quiffy é também a água, que sobe a um ritmo constante e atrasa bastante os planos do bicho (que bem que ele nada, no líquido). Para as quedas mais ousadas há sempre um pára-quedas ou uns balões a evitar a desgraça.

É bom, mas não é óptimo, acima de tudo quando comparado com produções anteriores da Electronic Arts, para Amiga e ST.



Este herói incansável, tem uma obsessão pela recolha de lixo. O aborrecido é haver trabalho para 42 níveis... mas a tarefa está facilitada, porque a coisa verde sobe paredes!

Gráficos: 74%
Animação: 85%
Som: 83%
Jogabilidade: 90%
Dificuldade: 82%
Conselho: É um plataformas, com algumas novidades...

83%

VÊM AÍ...

Ra — É isso mesmo. Mais um jogo que se desenrola no Egipto e se baseia nas barbaridades ocorridas em sacrifício aos deuses.

Recolher pedras com símbolos, espalhadas por 175 níveis, é a única hipótese de quebrar a maldição que atenta sobre o herói.

A acção dominará por completo este trabalho da Rainbow Arts, com muitas imagens digitalizadas do Egipto Antigo.

Big Run — A fantástica máquina de jogos só vai ser adaptada para computador em 1991. Para quem não sabe, **Big Run** é uma perfeita simulação de **rali** automóvel no deserto, capaz de deixar o **Out Run** a milhas.

SAMSUNG
Computadores
DISTRIBUIDOR OFICIAL NO DISTRITO DE SETÚBAL
G.E.O. Informática
RUA JOÃO ELOY DO AMARAL, 81 — SETÚBAL • ☎ 53 26 75

XT
XT 20 Mb
PREÇOS sem CONCORRÊNCIA
OFERTA MONITOR MONOCROM.
• BARREIRO: RUA LIEBIG, 28, 1.º, DRT. — ☎ 207 38 11 Ext. 1638
• PAIVAS: CENTRO COMERCIAL D'AMORA, LOJA 122 — ☎ 225 36 20

JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

AVENTURA PORTUGUESA EM BUSCA DE TALISMÃ

Título: TALISMÃ

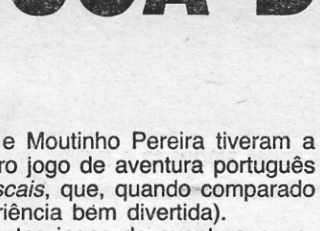
Há 3 anos, José Antunes e Moutinho Pereira tiveram a ideia de criar no GAC o primeiro jogo de aventura português (sem contar com o *Mad in Cascais*, que, quando comparado com este, é apenas uma experiência bem divertida).

Com o aparecimento de tantos jogos de aventura espanhóis e ingleses, era natural que alguém se lembrasse de tentar em português, porque, além do mais, nem é difícil desvendar os segredos do *Graphic Adventure Creator*. Com o que os autores não contaram foi com as usuais dificuldades de publicação de *software* em Portugal. A isso se deve a demora do aparecimento do tão esperado *Talismã*.

Agora, ultrapassadas as dificuldades e burocracias (também muito criticadas em *Talismã*, ou não fossem necessários 16 carimbos para se adquirir um bilhete de visita aos jardins), a Softmail (Apartado 151 — 2726 Mem Martins) encarregou-se da edição e, como é já costume, acompanhou o jogo de um manual completo, em português. Manual que, além de bem elaborado, se encontra apetrechado de algumas ajudas, para quem pretende avançar pela aventura dentro. Tudo começou quando «o bom do S. Miguel, pelas potências nomeado Anjo de Portugal (mesmo os anjos têm destes azares)», olhou cá para baixo e ficou muito admirado, pois tinha adormecido desde o tempo de D. Manuel I e pensava que vivia ainda no seu reino. Qual quê, era mais uma república das bananas.

«Dos doze de Inglaterra, apenas sobrara um, unzinho, o mais amanhado, o mais estupidozinho (graças a Deus), o mais medricas. Adivinhem quem...» O cavaleiro subjacente somos nós, que temos de fazer o favor ao S. Miguel e recuperar as quatro partes do *Talismã»* que tinham sido dadas ao D. Afonso I como garantia e protecção. Por isso é que isto anda assim.

Na primeira parte, o herói terá de viajar pelo Palácio do Marquês de Pombal, em Oeiras, afim de encontrar uma das quatro partes do *Talismã*. Na segunda parte, o cenário dominante são os subterrâneos que levam ao Parque da Pena, em Sintra.



Género: Aventura
Gráficos: 8
Dificuldade: 9
Conselho: É óptima a sensação de jogar em português, com gráficos e humor à altura.

No jogo há muitas coisas inéditas em relação a anteriores experiências de aventura em português, porque os autores apostaram em apresentar um rol de salas sem fim, com bom aspecto e que fazem puxar pela cabeça. E é mesmo a puxar pela cabeça, com uma lubrificação constante das meninges e um olhar atento a tudo, que se resolvem os problemas. Jogar tudo, de uma forma fácil e evidente, de uma só vez, também não tinha piada...

As regras são iguais a tantos outros jogos de aventura. Sempre que estamos carregados (que nem burros) de utensílios é necessário recorrer ao inventário e escolher o objecto a deixar para trás. Por outras palavras, aliviar os bolsos.

Há a possibilidade de jogar só em texto (escrevendo, para isso, texto), o que não é aconselhável. É que, com gráficos tão jeitosos...

Também não foi esquecida a hipótese de gravar e retomar mais tarde, só aconselhável para aqueles que desesperam mais rapidamente e nem sequer viram a cor ao manual, ou, se lhe pegaram, nem o abriram.

Trata-se de um jogo bem concebido para o seu género, onde foram criadas situações geniais de crítica à sociedade portuguesa, com um sentido de humor muito apurado e oportuno.

É triste, quando pensamos que o *Talismã* está pronto há três anos e foi necessário todo este tempo de espera para o pôr cá fora.

Este trabalho será mais um marco para o *software* português, particularmente para os jogos de aventura.

Para já, o que se viu da primeira e segunda partes do *Talismã* é capaz de envolver até ao pescoço quem teima em não apreciar aventura, e o jeito é aguardar com paciência o aparecimento da terceira e quarta partes.

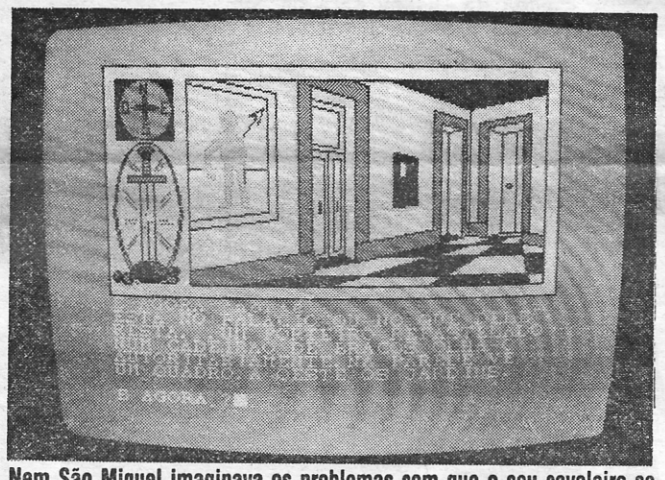
Para acabar, fiquem com uma nota dos autores:

«Os autores afirmam não terem telefone e estarem de férias no Algarve durante o Verão e na Serra da Estrela pelo Inverno dentro.

«Qualquer tentativa de agressão, física ou psicológica, incluindo estranhos neologismos, será severamente punida.»

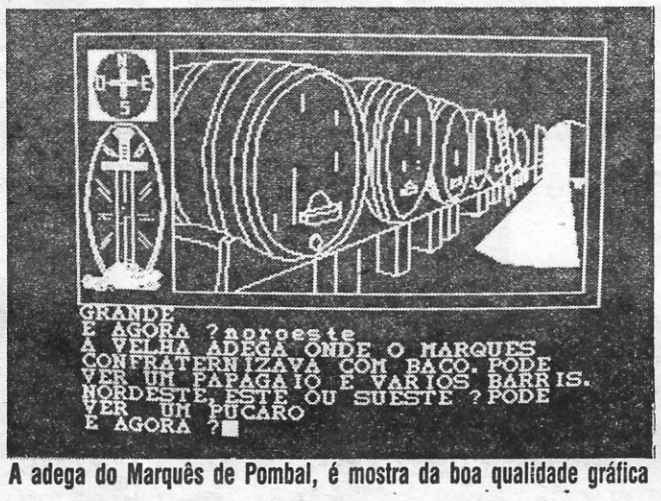
É neste barco que o cavaleiro começa a aventura

Até no caixote do lixo se encontram objectos úteis para avançar em *Talismã*



Nem São Miguel imaginava os problemas com que o seu cavaleiro se iria deparar. Um porteiro autoritário, é o caso

Já no jardim, o labirinto de caminhos começa e a aventura torna-se cada vez mais empolgante



A adega do Marquês de Pombal, é mostra da boa qualidade gráfica

DICAS PARA PROGRAMAÇÃO

Grande confusão a semana passada na primeira linha da listagem. Não se sabe onde vão os monstros buscar tanta imaginação. Aqui fica a correcção:

1Ø FOR n=3ØØØØ TO 3ØØ11

Pokes & Dicas

Esta semana, apresenta-se aqui material de 4 leitores que enviam um monte de «pokes» com garantia de trabalharem e ajudarem muito.

Vigilante

Uma boa salada de «pokes» foi enviada por *Nuno Rodrigo*, da Urb. Portela, Lote 112 r/c — 2685 Sacavém.

VIGILANTE — Poke 48735,Ø

CAPITAIN SEVILLA — Poke da 1.ª parte 63890,Ø1; 39677,2Ø1

PREDATOR — Poke 36141,Ø

1943 — Poke 48721,2Ø1

CRAZY CARS — Poke 294Ø3,2Ø1

TIGER ROAD — Poke 58167,255

STRIDER — Poke 23624,Ø; 23693,Ø; 23694,255; 23607,179

BARBARIAN — Poke 27676,255

SANXION:
Poke 35Ø28,Ø

RAMPAGE — Poke 56693,Ø

VIRUS — Poke 37835,Ø; 44942,167

PACMANIA — 1Ø Clear 32768: Load ""Code: Poke 24363,181
2Ø Poke 2439Ø,95: Poke 24364,95

HYSTERIA — Poke 446Ø7,Ø

GOONIES — Poke 33Ø78,Ø

Poke 3340Ø,Ø
Poke 31916,n
Poke 33247,n
n=núm. de vidas

ENDURO RACER — Poke 43657,Ø
Poke 448Ø2,2Ø1

ARKANOID II — Poke 37485,195 (48K)
Poke 37587,195 (128K)

720.º — Poke 44847,2Ø1
Poke 36626,2Ø1

BUGGY BOY — Poke 38952,62
Poke 38953,112
Poke 38954,Ø

DRAGON'S LAIR — Poke 35766,1
Poke 3460l,50

COLISEUM — Para obter vidas infinitas premir simultaneamente I-S-A-B-E-L

CAPITAIN SEVILLA — A chave para a segunda parte é 574527

METROPOLIS — Para obter energia infinita premir as teclas «V» e «H» (durante o jogo)

GONZZALEZZ — Para obter vidas infinitas premir «PAZ» em cada uma das fases

TITANIC — Premir 2, 3, 5 e 8 simultaneamente para vidas infinitas

SANXION — Define as letras CHEAT e depois preme LYNN

HUMPHREY — No jogo premir EASY

TOI ACID GAME — 2: Cód. 2 parte 517

3: Cód. 3 parte 124
4: Cód. 4 parte 5ØØ

Batman the Movie

O *Hugo Rodrigo*, da Rua Malheira, Lote 38, 3.º Frente — 2070 Cartaxo, enviou alguns «pokes» e «dicas» já bastante vistos mas que sempre vão ajudando.

Olá!

Chamo-me *Hugo Ferreira* e espero que esteja tudo bem por aí n'«A Capital».

Habitualmente, leio «A Capital», por isso decidi enviar algumas ajudas aos seus leitores.

POKES:

RENEGADE — POKE 385ØØ,Ø; POKE 39Ø95,Ø

PLATOON — POKE 33147,2Ø1; POKE 3310Ø, 2Ø1

BUGGY BOY — POKE 37966,24

OPERATION WOLF — POKE 4Ø710,Ø

BATMAN THE MOVIE — POKE 31588,2Ø1; POKE

VIGILANTE — POKE 4ØØ89,25Ø

CRAZY CARS II — POKE 29403,9

YETI — POKE 47894,Ø

MITH — POKE 62045,Ø

DOUBLE DRAGON — POKE 23739,111

GARFIELD — POKE 33595,Ø

DICAS:

— Em *Batman the Movie* se premirmos durante o jogo «IKMC9» passamos de nível.

— Em *Power Drift* só devemos trocar de mudança quando a velocidade atingir os 120 MPH, para que ninguém nos ultrapasse.

— Em *Untouchables*, para obter vidas infinitas escrevemos na tabela de «HI-SCORES» — «HUMPREY BOGART».

— Em «Meganova, o código para o 2.º nível é 26719 e o código para o 3.º nível é 1664Ø.

— Em *Thunderbirds* o código para o 2.º nível é RECOVER; para o 3.º é ALOYSIOS e para o 4.º é ANDERSON.

— Em *Rex* o código da 2.ª parte é 8880888793999409, para começar com 9 vidas.

— Em *Repton Mania* os códigos para passar de nível são: — ASP
—CROCODILE
— EARTH WORM
— SEASNAKE
— ANEMONE
— BASILISK

— CEPHALOPOD
— ANNELID
— LEVIATHAN
— OPHIDIAN

Pipemania

«Dicas» bem úteis chegaram da Mixsoft (por favor, melhorem a letrinha, que os monstros já andam doidos, de óculos), Rua Ponta Delgada 63, 1.º Esq.º — 1000 Lisboa.

Tudo bem?
Enviamos mais uma «salada» com algumas «dicas» para jogos recentes, tais como *Pipemania* e *Bloodwych*.
Até à próxima,

Mixsoft

PIPEMANIA — Os oito códigos para este jogo são:

Nível 5 DISC
Nível 9 NAIL
Nível 13 ONCE
Nível 17 ROPE
Nível 21 PENS
Nível 25 SLIP
Nível 29 EACH
Nível 33 RISE

P47 THUNDERBOLT — Para conseguir vidas infinitas escreva na tabela dos recordes ZEBEDEE.

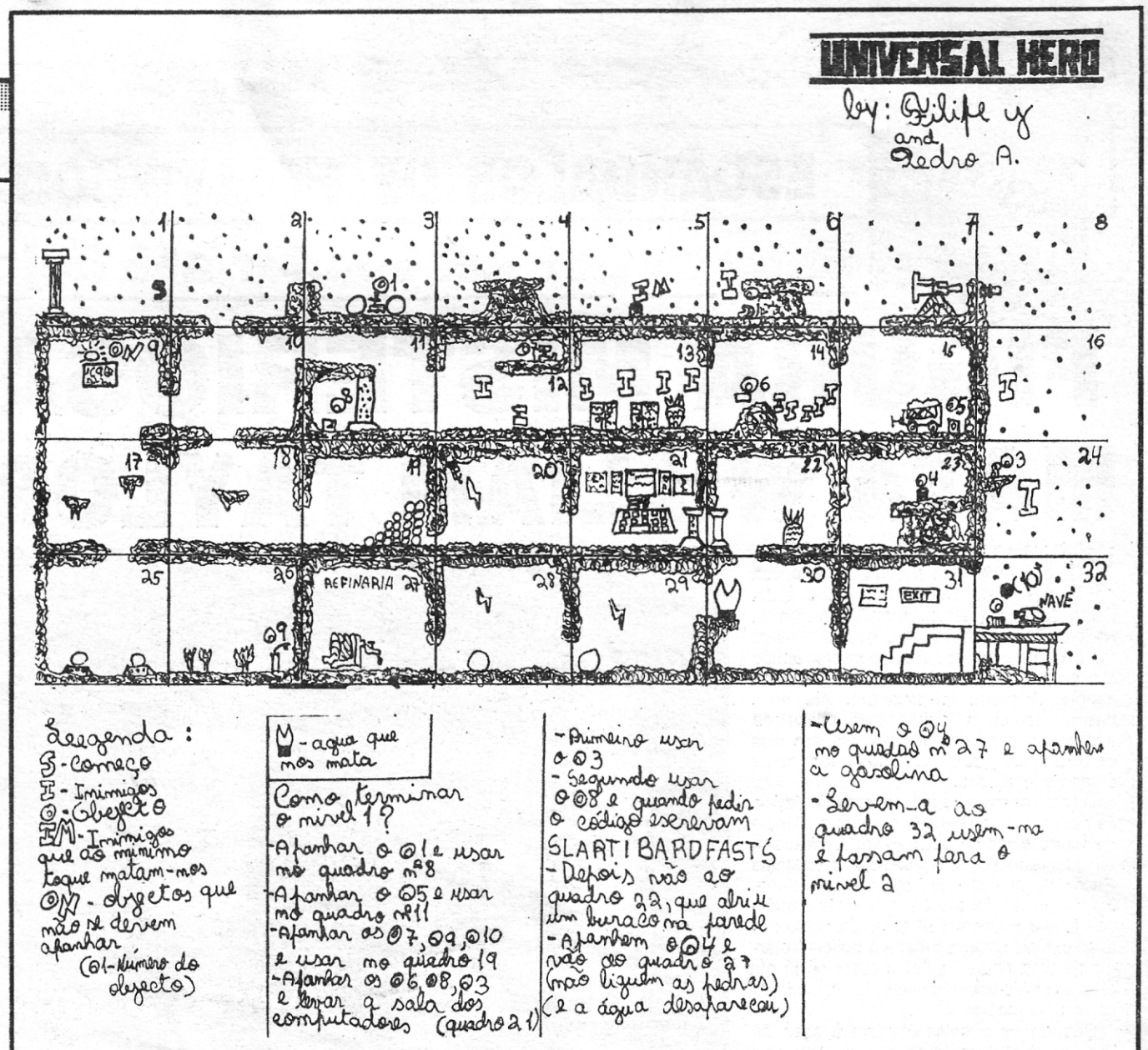
OPERATION THUNDERBOLT — Defina as teclas como 9 — UP, 8 — DOWN, 6 — LEFT, 7 — RIGHT, 0 — FIRE e SPACE — ROCKET. O jogador n.º 1 pode escolher «1» e o jogador n.º 2 pode escolher «2». Escolha um jogo para dois jogadores, e se estiver a usar o INTERFACE II você pode controlar as duas armas. Dupla potência de fogo.

WAR MACHINE — Os códigos para o mapa no jogo são: 0:963, 1:321, 2:149.

SAIGON COMBAT UNIT — O código do 2.º lado é: STARLIGHT.

BLOODWYCH — Quando recrutar tente ficar com dois guerreiros e dois mágicos. Em vez de comprar feitiços baratos, tente poupar e adquirir os mais caros; eles serão essenciais nos níveis seguintes. Qualquer monstro com que possas comunicar irá ou ajudar-te ou negociar contigo. Nunca tentes comunicar com um grupo de monstros, monstros com mais de duas pernas, monstros sem pernas ou raparigas. Nunca ataques outros campeões porque isso é uma perda de tempo e comida, visto que eles não te atacam.

THE GREAT ESCAPE — Aqui vai a solução. 1.º dia — Apanhar a chave da torre, em frente à última cabana, e usá-la na porta, junto ao arame farpado. Apanhar as ferramentas e com essas abrir a porta onde está a pá. Apanha-se a pá (ficando com as ferramentas e a pá). Põe-se tudo no túnel. Em seguida, vai-se buscar o dinheiro, que está dentro do caixote, na sala ao lado da «ROW CALL» e põe-se também no túnel. Apanha-se a chave que está à saída da solitária. Vai-se com ela pelo lado oposto do refeitório, e abre-se a porta que dá para o corredor dos aposentos do general. Apanha-se a lanterna e o disfarce, e usando o disfarce vai-se deixar a lanterna no túnel. 2.º dia — Apanha-se o corta-arame que está no caixote, na sala ao lado da «ROW CALL», e põe-se no túnel. Apanha-se a lanterna e a pá e desimpede-se o túnel. Espera-se pela noite, apanha-se o corta-arame e a bolsa do dinheiro e vai-se através do túnel até ao campo de exercícios e, cortando-se o arame, deixa-se a bolsa do dinheiro de fora do campo de exercícios. Volta-se a entrar no túnel e vai-se dormir. 3.º dia — Apanha-se a carteira, que também está dentro do caixote, na sala ao lado da «ROW CALL» e deixa-se no túnel. 4.º dia — Faz-se tudo normalmente. 5.º dia — Apanha-se a bússola que está também dentro do caixote na sala ao lado da «ROW CALL». Apanha-se a carteira, espera-se pela noite, e usa-se a carteira (o fogão do nosso quarto deve transformar-se em homem). Pega-se no alicate, vai-se pelo túnel, apanha-se a bússola; corta-se o arame do campo de exercícios, deixa-se o corta-arame e apanha-se a bolsa do dinheiro (ficando-se com o dinheiro e a bússola) e é só fugir.



ROCKMAN — Os códigos são:
ONYX — E
GURU — I
SAGE — M
CLAW — Q

MARIO BROS — Para acabar com todos os nossos oponentes e assim passar de nível, basta colocarmo-nos na plataforma por debaixo do cano superior direito e premir a tecla correspondente ao salto.

Universal Hero

Um mapa bem estruturado do *Universal Hero*, acompanhado com «dicas» para acabar o 1.º nível, veio do *Filipe* e do *Pedro*, Rua Combatentes do Ultramar, n.º 10, 2.º Dt.º, 2725 Mem Martins.

Linha a linha

Mais dois programas para o espaço do Linha a Linha.
Um deles destina-se a traçar gráficos de barras. O material chegou do *José António*, da Av. Nossa Senhora dos Remédios, n.º 47 — 2775 Carcavelos.

O programa é este:

```
 0 REM produzido por José António Conde
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 DIM a$(4,3): DIM a(4)
30 FOR n=1 TO 4
40 INPUT (n; " Nome-"); a$(n)
50 INPUT ("Valor do ";n;"(percentagem)-"); a(n)
55 IF a(n) > 100 THEN GO TO 50
60 NEXT n
70 GO TO 210
80 PLOT 0,10: DRAW 255,0
90 PLOT 0,25: DRAW 255,0
100 LET p=16
110 FOR n=1 TO 4
120 FOR m=10 TO a(n)+10 STEP 4
130 PLOT p, m: DRAW 30,0: DRAW 15,15: DRAW-30,0:
    DRAW-15,-15
140 NEXT m
150 LET p=p+64
160 NEXT n
170 PRINT #0; "Outra vez (s/n) ?"
180 IF INKEY$="" THEN GO TO 180
190 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN PRINT USR 0
200 RUN
210 LET v=1
220 FOR n=2 TO 31 STEP 8
230 PRINT AT 21,n; a$(v)
240 LET v=v+1
250 NEXT n
260 GO TO 80
```

Adeus, até para a semana, se poder eu volto a escrever-vos.

Envio juntamente um programa de ilusão óptica:

```
 10 BORDER 1: PAPER 1: INK 9: OVER 0: CLS
 20 FOR n=70 TO 90
 30 PLOT 20,n: DRAW 200,0
 40 NEXT n
 50 PLOT 220,10: DRAW -220,130
 60 PLOT 122,70: DRAW 95,-63
 70 OVER 1: PRINT AT 5,3; "a"
 80 PRINT AT 0,1; "Qual é o prolongamento de " "a" " ?"; AT
    1,20; " " "b" " ou " "c" " ?"
 90 PRINT AT 19,26; "b"; AT 19,23; "c"
100 IF INKEY$="b" OR INKEY$="B" THEN GO TO 200
110 IF INKEY$="c" OR INKEY$="C" THEN GO TO 140
120 GO TO 100
140 PRINT #0; "ERRADO. REPARA.": PAUSE 0
150 OVER 1: PLOT 127,70: DRAW=30,20
160 PRINT #0; "PRIMA UMA TECLA P/ CONTINUAR.":
    PAUSE 0
170 CLS: PRINT AT 10,0; "OUTRA VEZ (s/n) !"
180 PAUSE 0: IF INKEY$="n" OR INKEY$G"N" THEN PRINT
    USR 0
190 GO TO 10
200 PRINT #0; "CORRECTO.": : PAUSE 0: GO TO 160
```

Adeus, escrevo na próxima semana.